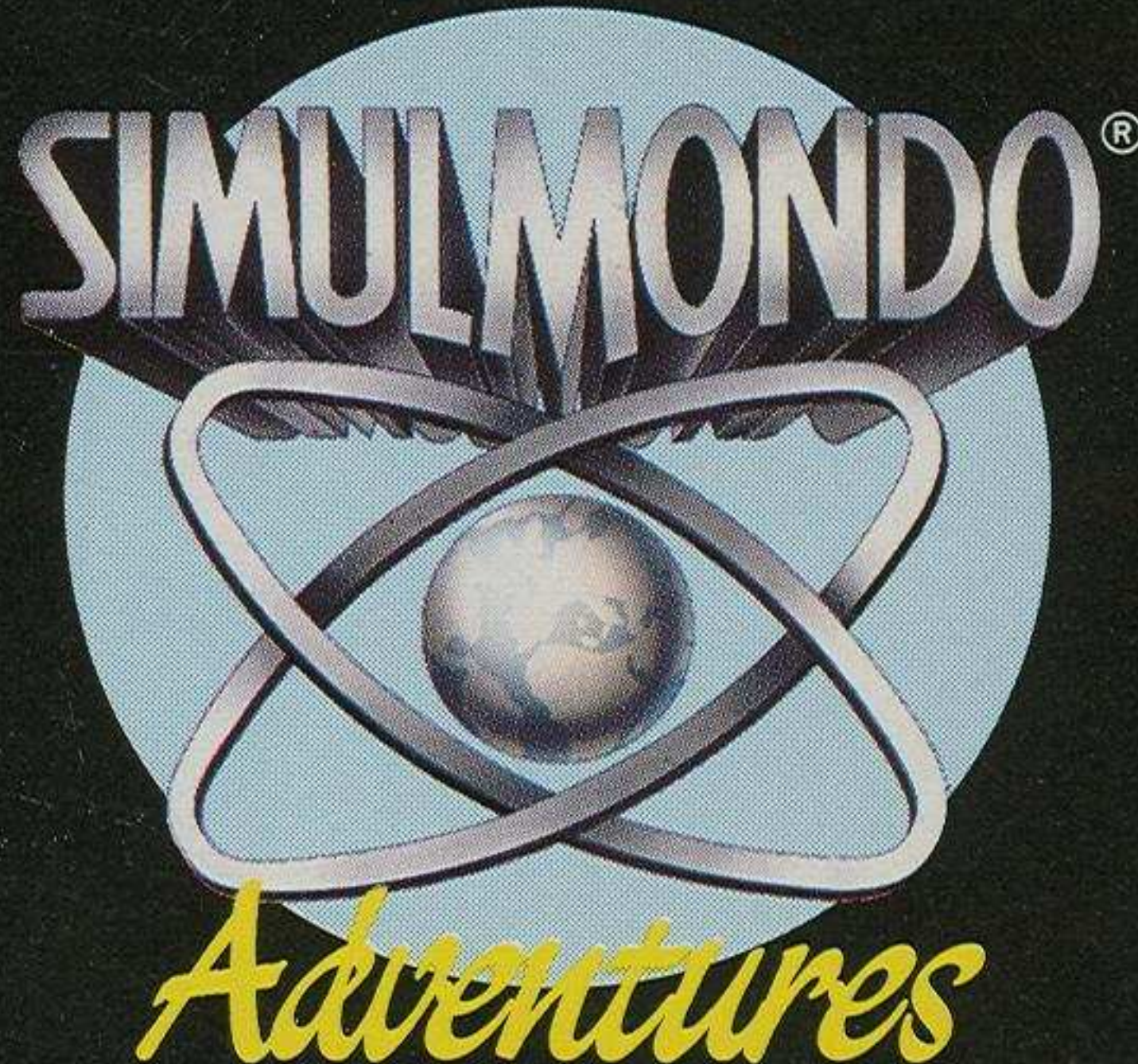
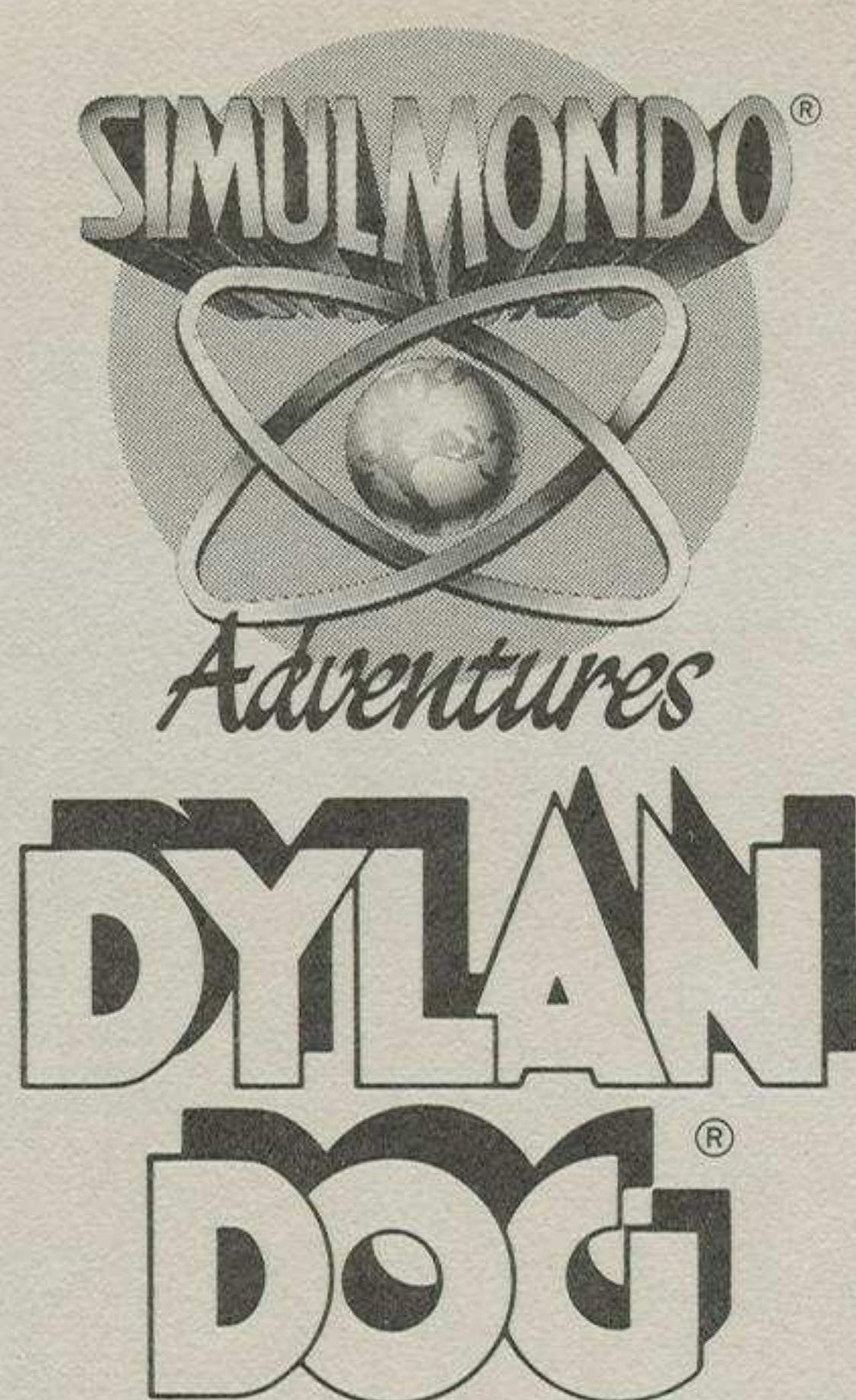
DYLAN DOG © 1992 Sergio Bonelli Ed.

L'INDAGATORE INTERATTIVO - N. 3

DYLAN DOG®

STORIA DI NESSUNO

L'INDAGATORE INTERATTIVO
Pubblicazione mensile n° 3
DICEMBRE 1992
FRANCESCO CARLÀ
presenta

STORIA DI NESSUNO

Ideazione soggetto e sceneggiatura:
Ivan Venturi
Programmazione:
Stefano Balzani
Programmazione PC:
Giuseppe e Andrea Alleva
Grafica e animazione:
Michele Sanguinetti
Colonna sonora:
Gian Luca Gaiba
Testing:
Andrea Bradamanti
Grafica packaging:
Lorenzo Grandi
Hanno collaborato:
Massimiliano Calamai (grafica)
Stefano Forieri (grafica)
Giovanni Temoli (codice)
Filippo Berselli (codice)
Stefano Realdini (disegni albetto)

SOMMARIO

Reg. Trib. Bologna n. 6106 del 1-6-1992
Spedizione in abb. postale Gruppo III/70
Simulmondo s.r.l., Viale B. Pichat 28/A,
Bologna
Direttore Responsabile: Francesco Carlà
Impianti: R.C. Fotocomposizione (BO)
Stampa: Graficolor - Marzabotto (BO)
Distribuzione: Messaggerie Periodici (MI)

SIMULPOSTA

Fratelli simulati, amici virtuali, compagni interagenti etc etc, buon giorno. Eccoci al 3° numero di Dylan Dog interattivo e alla fine dell'avventura di Nessuno e della Regina delle tenebre. Dylan sta cercando di capire se è stato tutto un sogno oppure no e quindi... E quindi interagite pure e mi saprete dire.

Da qui in poi la Simulposta di questo mese sarà la stessa del n.3 di Diabolik interattivo, l'altra nostra serie. Quindi non stupitevene, ma devo comunicarvi esattamente le stesse cose. Il 18 Settembre scorso è uscito il primo numero di Dylan Dog interattivo. La nostra idea era semplice: darvi avventure interattive italiane con PC e Amiga nella stessa confezione (idea del geniale Vittorio Bonsignori...), ad un prezzo super e con un albetto in regalo, per dare un impatto multimediale al prodotto. L'idea sembra aver avuto un'ottima accoglienza da parte vostra (anche il primo numero di Diabolik interattivo è andato fortissimo...) e abbiamo ricevuto centinaia di telefonate (per gli aiuti ricordatevi di chiamare lo 051/252954 solo dalle 17 alle 18 dal Lunedì al Venerdì, ma solo se avete spedito la cartolina di garanzia compilata in ogni sua parte) e migliaia di cartoline di garanzia. Dall'elaborazione di queste telefonate e cartoline sono emerse chiaramente alcune indicazioni che riassumo:

1) Volete un help on line per superare più facilmente i passaggi complessi;
2) Volete più interattività anche nella parte arcade;
3) Volete potere usare il mouse anche nella versione PC;
4) Volete audio nella versione PC senza schede;
5) Volete il load and save: cioè salvare e caricare le partite e le vostre avventure per non dover cominciare da capo, esauriti i 'continua' o spento il computer;
6) Volete più aiuti e più suggerimenti durante l'avventura e nell'albetto;
7) Volete l'installabilità sull'hard disk anche nella versione Amiga.

Volete un sacco di cose e avete il diritto di volerle. Ma il fatto positivo è che le vogliamo anche noi e per questo alcune le trovate già in questa avventura e tutte le troverete (più molte sorprese che forse neppure immaginate...vedi immagine retro copertina) nella prossima avventura n.4 che sarà in edicoloa fra un mese e si chiamerà OMBRE. Novità assolute sono anche il raddoppio delle pagine dell'albetto (da 4 a 8 più la copertina, totale 12).

Insomma stiamo tutti lavorando come matti per darvi il massimo dell'interattività e il massimo della simulazione. Da Gennaio troverete in edicola anche la nuova serie: SIMULMAN, il nostro eroe simulato che è in gestazione da un anno e cui teniamo moltissimo. Ma ne parleremo il mese prossimo.

Vs. Francesco Carlà

P.S. Tra le tantissime lettere ricevute ringrazio particolarmente: Francesco Personè, Oscar Carnevale, Ferdinando Marinelli, Omar Speranza, Giuseppe e Fabio Pollicelli, Maurizio Mirabelli, Paolo Paliaga e Massimiliano Antonioli.

GLI ARRETRATI

Gli arretrati di Simulmondo Adventures/Dylan Dog possono essere richiesti mediante Vaglia Postale a:

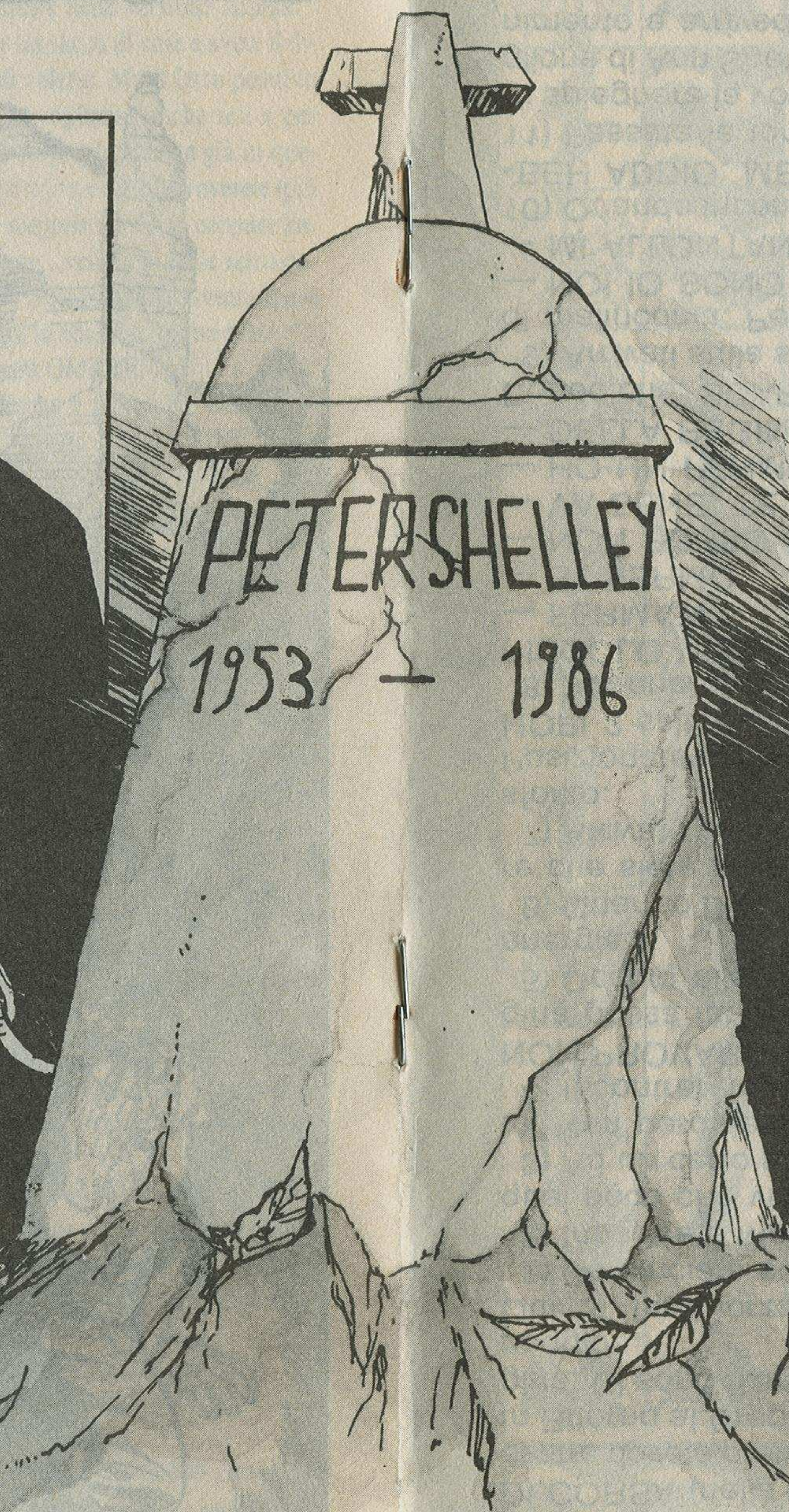
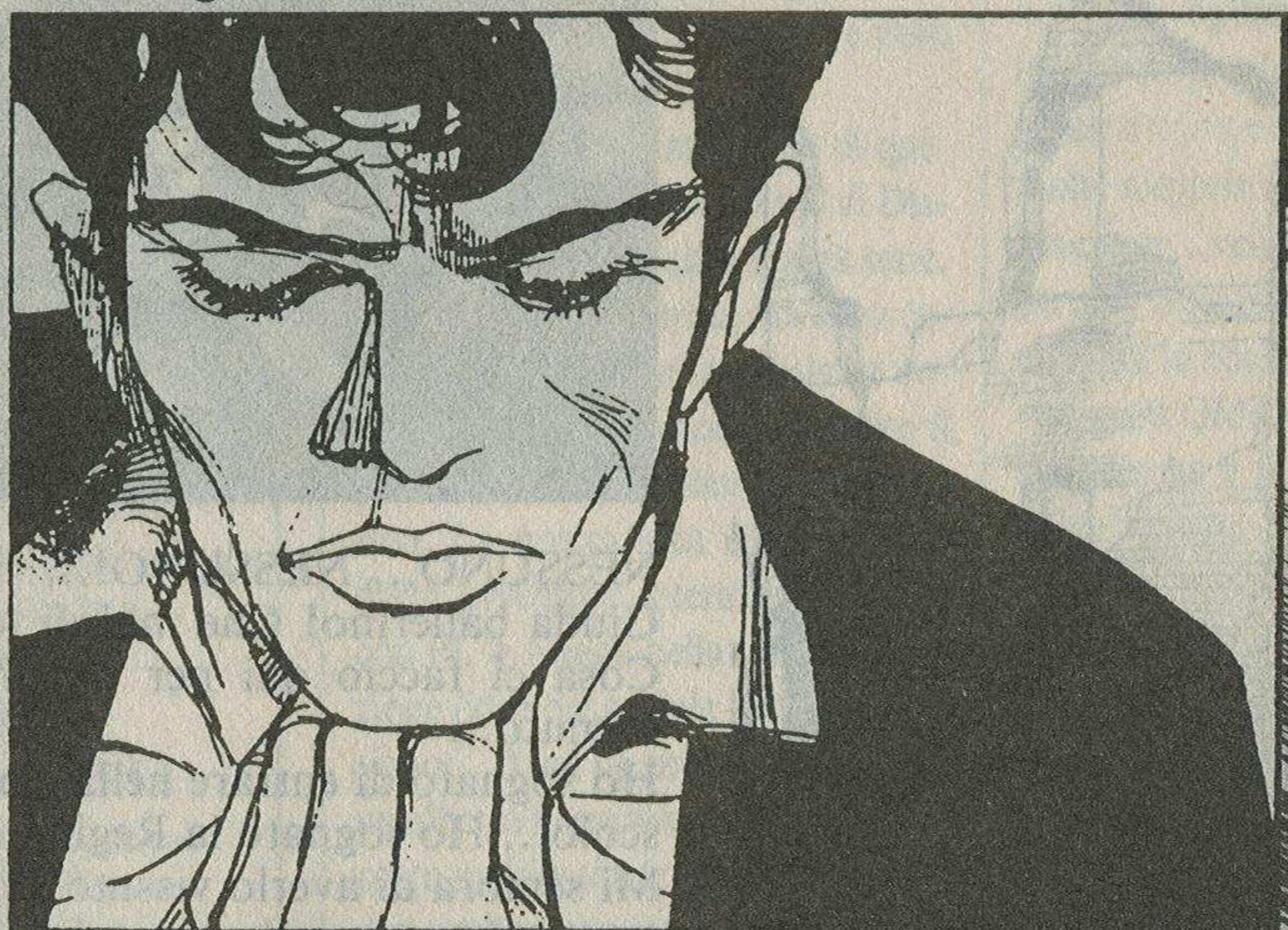
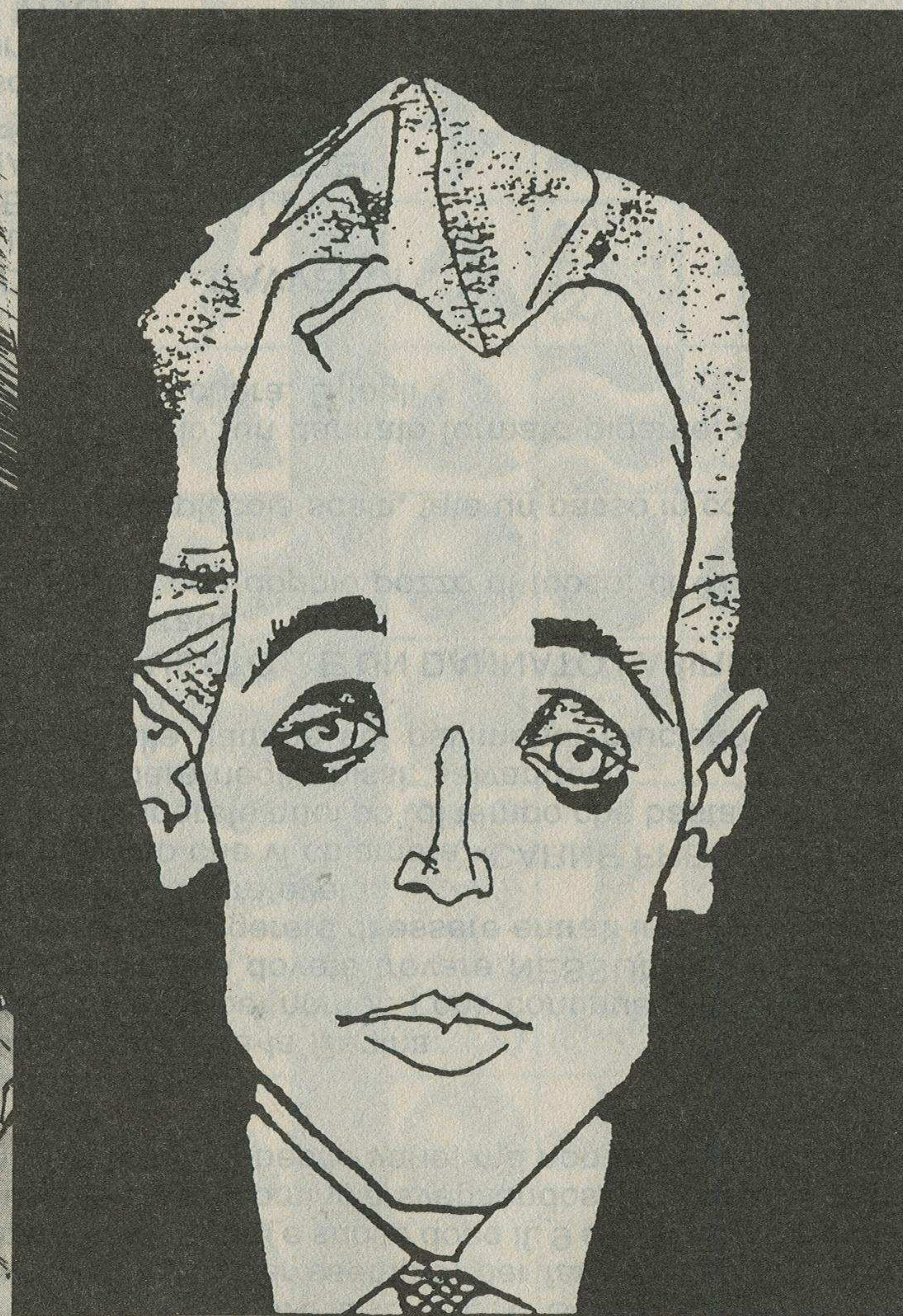
SIMULMONDO srl
Viale Berti Pichat 28/a
40127 Bologna

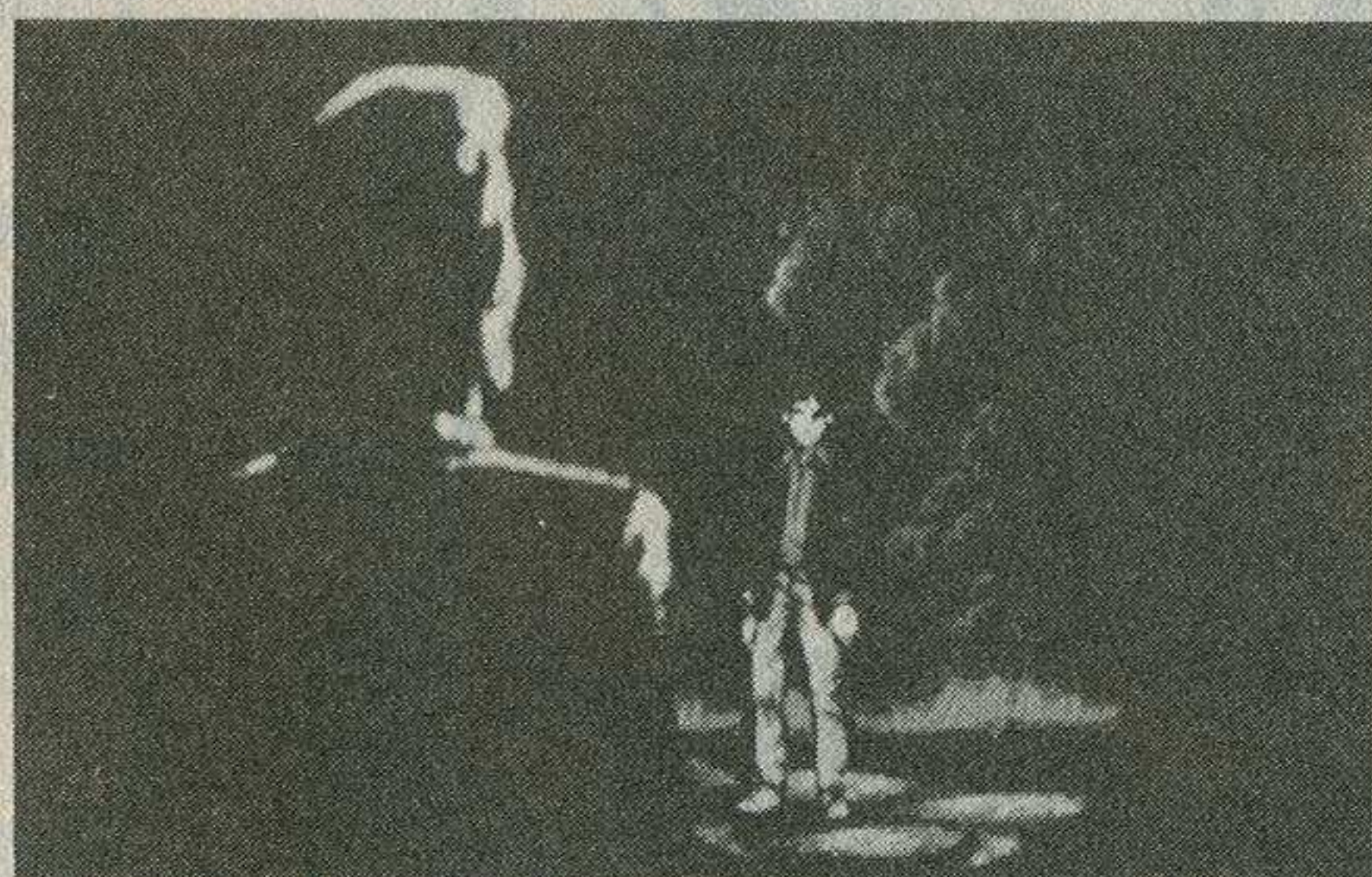
al costo di L. 18.000 cad.

N. 1 - LA REGINA DELLE TENEBRE
N. 2 - RITORNO AL CREPUSCOLO

STORIA di NESSUNO

NESSUNO... NESSUNO!...
Giuda ballerino! Che mal di testa...
Cosa ci faccio qui per terra? Devo essere svenuto...
Ho sognato di entrare nella Zona del Crepuscolo... Ho sognato la Regina delle Tenebre. Mi sembra di averlo vissuto veramente... Mi sento ancora quello sguardo addosso.
Nessuno. Me lo ricordo perfettamente. Troppo perfettamente per essere un sogno.
Mi alzo dal terreno umido. La mia auto è a pochi metri da qui. Devo aver sognato tutto, o almeno lo spero.
Salgo in macchina, provo ad accendere il motore.
Riesco a mettere in moto. E dire che prima di scendere e svenire ho provato più volte. Ho provato come un dannato.
Come un dannato...
Giro il volante, e vado. Devo tornare a casa.
Ricordo perfettamente il nome sulla lapide.
Peter Shelley, nato nel 1953 e morto nel 1986.
Che cavolo vuol dire? Mi è rimasto impresso, così chiaramente.
Ricordo anche un medaglione, con quel simbolo inciso.
Sto guidando verso Londra. Un po' a fatica ritrovo la strada.
In sogno Nessuno mi ha detto che ho tre giorni... per prendere il medaglione dalla sua tomba e riportarlo alla ragazza alla quale lui l'aveva rubato...
Tra poco a casa. È ancora mattino. La mia auto non ha più dato problemi.

Nessuno... Nessuno...
Ho sempre in mente il suo volto bianco. A volte sembra che mi voglia parlare. Ricordo la sua tomba... il suo nome mortale...
Ho sognato? Non lo so...
PETER SHELLEY
1953 - 1986
Il medaglione giace insieme a lui sottoterra...
In sogno mi ha detto di recuperarlo...
e di riportarlo alla donna che amava...
A lei lo rubò.
E si condannò l'anima.

Ogni ora che passa sto peggio. Sento che i tre giorni di tempo stanno passando.
Non è stato un sogno! Sento che sto morendo, minuto dopo minuto! Nessuno... sei esistito davvero? DEVO SAPERLO!
Non è ancora mezzogiorno, e riesco ad arrivare agli Archivi Pubblici prima della chiusura, senza perdere tempo.
Cerco tracce di Peter Shelley, nato nel 1953 e morto nel 1986. Un certificato di morte, di residenza, di nascita! Qualsiasi cosa! Voglio sapere se Nessuno è esistito o se ho sognato tutto. Ma niente! Nessuna traccia.

Eppure sento che qualcosa troverò. Ma non qui.
Ho bisogno di consultare un archivio sicuramente più completo di questo: New Scotland Yard!

INFORMAZIONI TECNICHE

PER CARICARE SU AMIGA:
1) Inserire il dischetto e accendere il computer. Il programma partirà automaticamente.

PER CARICARE SU PC:
1) Inserire il dischetto. 2) Digitare A: (poi premere enter); se il drive 3½ sul vostro PC ha una definizione diversa da A, digitate la lettera corrispondente seguita dai due punti (:) e enter; START (poi premere enter)

PER INSTALLARE IL GIOCO SU HARD DISK SU PC:
1) Inserire il dischetto. 2) Digitare A: (poi premere enter). INSTALL (poi premere enter). 3) Seguire le istruzioni su schermo. Avrete anche la possibilità di variare le configurazioni del gioco (scheda sonora, joystick etc.).

COME ACCEDERE AL VIDEOMANUALE OPPURE COMINCIARE A GIOCARE
Lanciato il programma, quando apparirà la schermata col nome della puntata, vedrete sullo schermo due scelte.

VIDEO MANUALE - INIZIO DEL GIOCO

1) Muovete tramite Joystick e/o Mouse e/o tastiera il puntatore sulla scelta che desiderate.
2) Premete il tasto FIRE del joystick e/o mouse e/o spazio per confermare.

ATTENZIONE:
Nel caso di problemi derivanti dalla duplicazione del dischetto, la Simulmondo provvederà a sostituirlo. In questo caso inviate SOLO il dischetto etichettato più L. 2.000 in francobolli per spese spedizione a Simulmondo Srl - v. Berti Pichat 28/a 40127 Bologna, termine massimo 30 giorni dall'uscita del numero.
Non saranno eseguite sostituzioni se riscontreremo altri difetti diversi da quelli della produzione industriale.
Il gioco su PC necessita minimo di 590k (si consiglia l'uso del DOS 5.0 o superiore).

COLLABORATORI: Tutti quelli che desiderano collaborare con noi, possono inviare Curriculum e un dimostrativo per le categorie:
1 Programmazione 68.000/80x86 2 Grafica e animazione 3 Storyboards e sceneggiature 4 Suoni e musica
a SIMULMONDO Collaboratori - Viale Berti Pichat, 28/A

051 - 252954

**chiamate dalle 17 alle 18 dal lunedì al venerdì
per suggerimenti e aiuti gratuiti
solo agli utenti registrati
che hanno compilato in ogni sua parte
e spedito la cartolina di garanzia.**

Ricordate che per riuscire a fare un SALTO LUNGO, bisogna far prendere la rincorsa a Dylan, cioè EFFETTUARE IL SALTO SOLO DOPO UN PASSO DI CORSA (nella versione PC, per esempio, per fare un salto lungo verso destra dovete premere IL TASTO 3 e subito dopo IL 9 sul tastierino numerico).
In Ritorno al Crepuscolo Dylan comincia svegliandosi nel castello della Regina. Ci sono fiamme, demoni e bestie varie, ma non pensateci: c'è chi sta peggio.
Quindi, farsi forza e muoversi.

1) Cominciate subito a cercare la Regina.

2) Incontrate Maledetta (che bel nome...) che continuerà a dirvi poco, ma quel poco che vi dirà sarà che dovete trovare NESSUNO!

3) Ad un certo punto, vi accorgerete di essere entrati in un piccolo labirinto. Non perdetevi d'animo e giratevelo.

4) Incontrerete un dannato che vi chiamerà «CARNE FRESCA». Ditegli di NON PROVARCI. Guadagnerete quel po' di tempo che basta perché la Regina possa farlo sprofondare negli abissi, salvandovi.

5) Occhio alle mani e alle fiamme sui pavimenti: bruciano e vi tolgono energia.

6) Quando Dylan dice «QUESTO... È UN DANNATO LABIRINTO!» vuol dire che siete sulla giusta strada.

7) Arrivate ad una stanza con doppio pozzo di fuoco: ci vuole un minimo sforzo.
Posizionatevi alla fine della piccola scala, fate un passo in corsa, e ... HOP HOP! 2 salti consecutivi.

8) Appena usciti dal castello, un dannato formato gigante, che vi chiama PICCOLO INSETTO, vi bloccherà. Ditegli
— FERMATI
— SÌ, FERMO
— NON POSSO DIRTELO... DAVVERO!
— VA BENE, TE LO DIRÒ!
— HO UN PERMESSO SPECIALE!
— DELLA REGINA DELLE TENEBRE!
Dopodiché, SCAPPATE!

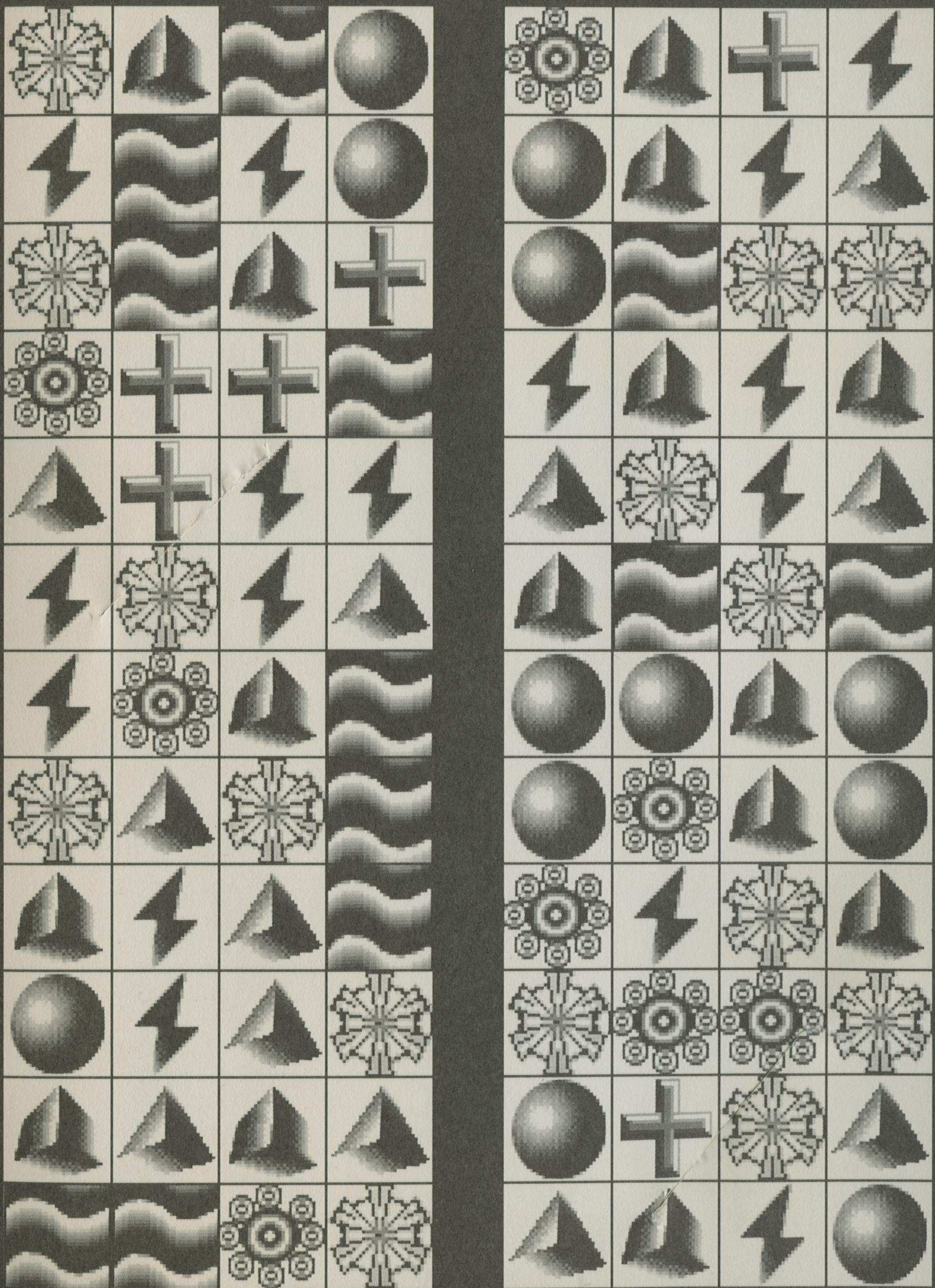
9) Arrivati sulla scogliera, vedrete Dylan assalito da un attacco improvviso di malinconia. Per salvarlo, dite
— NO! IO SONO VIVO!
— MI ALLONTANO DA QUI!

10) Quando incontrate il dannato con le corna, alla prima occasione, ditegli «BEH ADDIO, ME NE VADO!».

11) Passata la tomba, arriverete da Nessuno.
Vi spiegherà la vostra missione nel mondo terreno, cioè recuperare il medaglione di Ann Shelley, e voi ascoltate attentamente. Dopodiché, un bello svenimento e arrivederci alla prossima puntata.

OCCHIO A NON AFFOGARE NEL SANGUE! A RISENTIRCI IL MESE PROSSIMO!

(Andrea Bradamanti - lead tester)

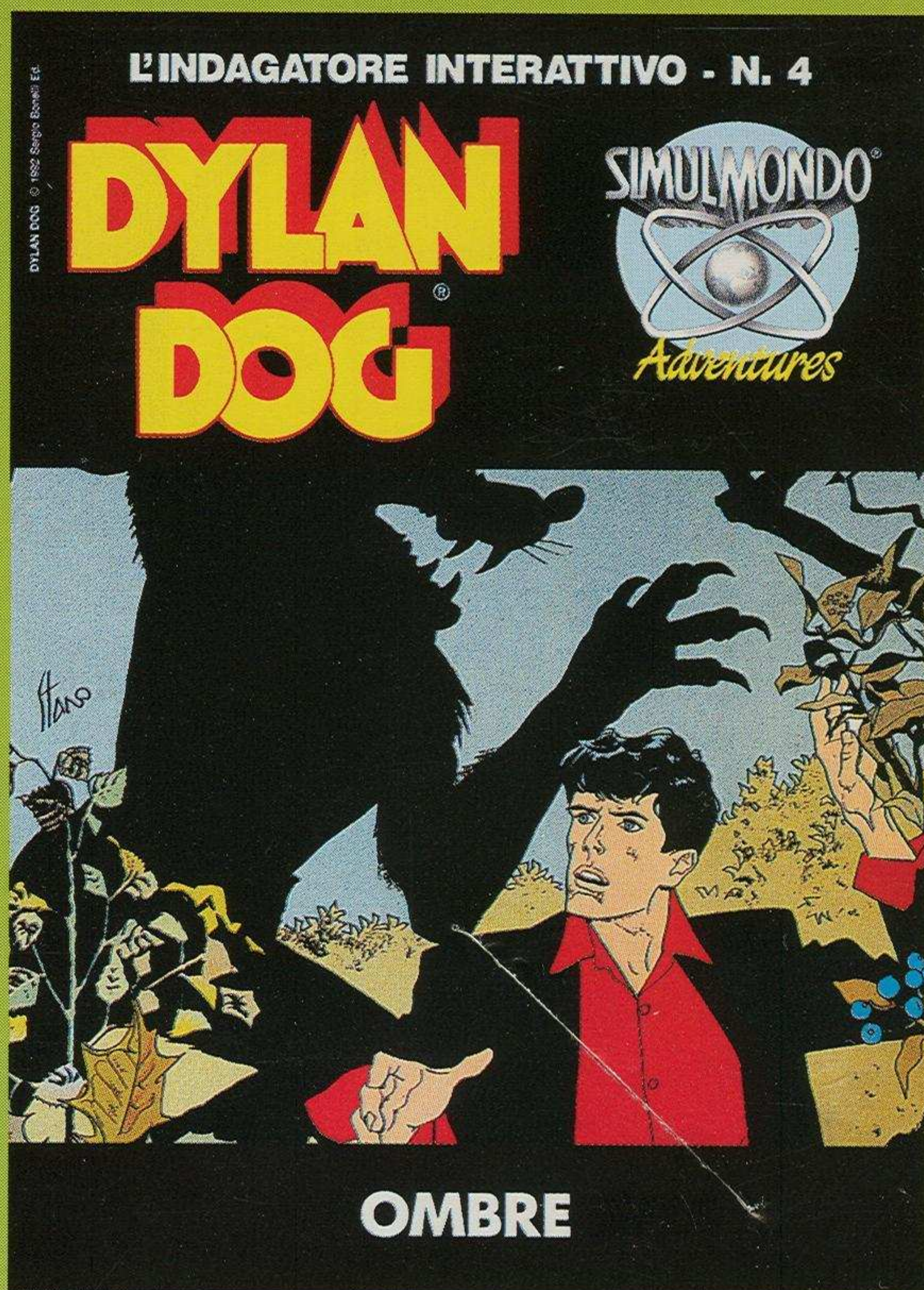
Ecco le giuste combinazioni di icone che vi serviranno per superare il Security Check. Seguite tutte le istruzioni che appariranno su video, e cercate in questa pagina la linea avente le prime due icone uguali a quelle che appariranno al centro dello schermo.

CONSERVATE QUI IL VOSTRO DISCHETTO INSERENDOLO NEI TAGLI

TRA UN MESE IN EDICOLA IL N. 4 DELL'INDAGATORE INTERATTIVO:

OMBRE!

QUASI TROPPO VERE !!!

LE AVVENTURE PIÙ AVANZATE

- Grafica realistica, digitalizzata, animata, rendering, schermate dipinte a mano
- Personaggi intelligenti e aiuti on line
- Audio PC Speaker anche senza scheda e audio Ad Lib
- Soundblaster e soundblaster pro (versione PC)
- Albetto 12 pagine con aiuti e suggerimenti per l'interazione
- Load e save, mouse e tastiera

ARRIVA SIMULMAN!!!

IL PRIMO EROE SIMULATO E INTERATTIVO

La nuova serie di avventure nella collana Simulmondo Adventures:

- Scopri il pericoloso mondo di Simulman;
- Incontri i personaggi delle sue avventure interattive: **CACTUS**, l'amico; **SS.DOS**, il nemico; **DOORS**, le agghiaccianti entrate nel mondo virtuale, e tutti gli altri...
- Interagisci con tutti gli oggetti tecnologici di **SIMULMAN! TWATCH**: lo scanner; **TV TEL** e **TV FAX**: i comunicatori; **VRRR:** il videotelefono...

IL MONDO DI SIMULMAN È IL NOSTRO MONDO!!!